

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Nasution (2008: 5) Kurikulum merupakan sebuah rencana yang telah disusun guna melancarkan proses pembelajaran dengan bimbingan dan tanggung jawab oleh sekolah atau semua warga sekolah yang terkait dengan institusi pendidikan. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang bertumpu pada pendidikan karakter, terutama pada tingkatan yang paling dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkatan selanjutnya. Melalui penekanan pada pendidikan karakter dan pembangunan kompetensi siswa mempunyai harapan untuk bersaing dengan kurikulum pada Negara lain sebagai asset Sumber Daya Manusia yang lebih baik. Pembelajaran aktif merupakan salah satu konsep pembelajaran dari Kurikulum 2013, secara mandiri siswa menggali pengetahuan tersebut secara mendalam. Pengembangan kemampuan siswa dan pendidikan karakter siswa juga merupakan salah satu fokus dalam penerapan Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 mulai diterapkan saat ini pada semua tingkat satuan pendidikan sebagai pengganti dari Kurikulum 2006/KTSP dengan harapan Kurikulum 2013 saat ini lebih baik dari Kurikulum 2006

Secara garis besar media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan sebuah materi agar dari guru kepada siswa hal ini sesuai apa yang diutarakan oleh (Arief Sadiman:2007) . Akan tetapi tujuan utamanya ialah untuk merangsang siswa secara aktif dan dapat berpikir kritis untuk menggali sebuah penemuan baru bagi siswa dan media pembelajaran

adalah salah satu bagian dari sumber komponen belajar. Media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu bagi penggunaannya yaitu tahan lama, tingkat keamanan, pemakaian yang mudah, dan mudah dibawa kemana-mana atau memiliki kesan praktis.

Kondisi nyata berdasarkan analisis di SDN Girimoyo 2 pada tanggal 04 Januari 2019 disaat kegiatan belajar yang berlangsung pada kelas 4 SD mengalami kesulitan terhadap Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran artikulasi, model pembelajaran artikulasi merupakan model yang berfokus pada penyampaian materi secara langsung kepada siswa. Metode pembelajaran yang digunakan ialah metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Kegiatan belajar yang telah dilakukan sudah terlaksana secara runtun dan lengkap dengan berpedoman pada RPP Kurikulum 2013 dan penggunaan model, metode, strategi yang telah diterapkan.

Kurikulum 2013 sudah tidak menggunakan istilah Standar Kompetensi untuk pengukuran sebuah ketuntantasan pencapaian siswa tersebut dalam kegiatan belajar karena Kurikulum 2013 sudah mengintegrasikan mapel-mapel menjadi sebuah tema yang memiliki kaitan satu sama lain. Kompetensi Inti/KI saat ini yang digunakan merupakan terusan pengganti dari Kompetensi Dasar yang ada pada KTSP. Kompetensi Inti/KI memiliki cakupan komponen yang kompleks, aspek tersebut meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang akan dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 terdapat beberapa disiplin ilmu yang memiliki muatan materi diantara lainnya yaitu Bahasa Indonesia mengenai mengenal cerita fiksi, Ilmu Pengetahuan Alam mengenai gaya dan Gerak, IPS mengenai materi kegiatan ekonomi, semua muatan disiplin ini saling terintegrasi sesuai kerelevansian materi tersebut. Dalam pengajaran hanya bersumber pada guru tersebut dan berpegangan pada buku tematik . Hal ini kurang bermakna dalam pembelajarannya dikarenakan hasil belajar yang minim, tidak mencapai target guru dalam pembelajaran, siswa tidak fokus memahami materi dan evaluasinya. Faktor yang berpengaruh terhadap hal ini tidak adanya sebuah media yang mendukung ada ketiga disiplin ilmu tersebut yang dapat menjadi daya tarik bagi siswa terhadap Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1.

Pada proses pembelajaran tersebut siswa membaca cerita yang memiliki teks cukup banyak dan hanya memiliki satu gambar sesuai cerita dan hanya membaca dalam hati tanpa memahami cerita fiksi pada materi selanjutnya mendorong dan menarik meja sebagai media dari gaya dan gerak yang kurang praktis digunakan sebagai pengantar pembelajaran dan pembelajaran selanjutnya mengenai kegiatan ekonomi pembelajaran berpusat pada guru tanpa adanya media pembelajaran yang menunjang materi tersebut serta relevansi yang kurang berkaitan antara cerita fiksi, gaya dan gerak, kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar.

Maka dengan permasalahan yang ada saat ini, penulis berupaya untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran tersebut mengenai Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1.

Pengembangan media yang digunakan pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 yaitu Media Child Box, melalui media ini siswa akan memahami arti dari cerita fiksi dan tanpa sadar siswa telah melakukan gaya dan gerak pada media ini, dan mencocokkan lembaga-lembaga yang berkaitan dalam pemerintahan saat ini sesuai tugas dan wewenang yaitu lembaga legislatif, eksekutif, dan yudikatif. Dalam penggunaan media ini dapat meningkatkan daya tarik siswa tersebut karena media Child Box memiliki banyak gambar dari cerita fiksi tersebut. Media ini dikembangkan berdasarkan permasalahan tersebut dikarenakan minimnya media pendukung yang hanya bersumber dari buku dan guru langsung dalam proses pembelajarannya. Pengembangan media ini berbentuk kubus yang disetiap sisi kubus tersebut memiliki gambar dan dapat ditarik/didorong untuk melanjutkan gambar sesuai urutan cerita tersebut.

Pengembangan Media Child Box berdasarkan problema guru dalam proses pembelajaran dan turut melihat situasi langsung terhadap pemahaman siswa. Media Child Box telah disesuaikan dengan muatan materi yang terkandung pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan praktis dalam penggunaannya. Karena Media Child Box merupakan media tematik yang penggunaannya dalam satu pembelajaran akan tetapi telah mencakup tiga muatan materi yang terkandung didalamnya yaitu Cerita Fiksi, Gaya dan gerak, Sistem pemerintahan dan lembaga-lembaganya. Media Child Box memiliki sebuah desain berbentuk kotak yang ketiga sisinya akan digunakan pada disiplin ilmu Bahasa Indonesia materi cerita fiksi dan IPA materi gaya dan gerak serta satu sisinya lagi diperuntukkan untuk disiplin ilmu IPS materi kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Penggunaan yang simpel pada media Child Box

merupakan salah satu daya tarik juga bagi siswa, cukup dengan menggeser salah satu sisi tersebut maka gambar pada sisi tersebut akan berubah dan secara disadari mereka juga telah belajar gaya dan gerak terkait perpindahan sebuah benda akibat adanya sebuah gaya yaitu dari manusia beserta sisi belakang yang dapat digunakan dengan cara menococokkan dengan menempel sebuah gambar terkait materi sistem pemerintahan dan lembaga-lembaganya.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada pembelajaran ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media Child Box pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas 4 SD di SDN Girimoyo 2?

### **C. Tujuan Penelitian & pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media Child Box pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 kelas 4 SD di SDN Girimoyo 2.

#### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk menghasilkan sebuah Media Child Box yang bermakna perlu memperhatikan isi yang termuat pada media Child Box dan Tampilan dari media Child Box tersebut diantaranya :

##### 1. Konten

Pengembangan Media Child Box didasari dari problema pembelajaran yang ada pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1. Disiplin ilmu yang terkandung didalamnya ialah IPA mengenai gaya dan gerak, Bahasa Indonesia mengenai Cerita fiksi, dan PKN mengenai sistem pemerintahan dan lembaga-lembaganya. Ada juga beberapa Kompetensi Dasar yang harus didapat oleh siswa ialah:

##### 1) IPA :

3.1 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar

4.2 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

##### 2) Bahasa Indonesia

3.1 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat ada cerita fiksi

4.2 Menyampaikan hasil identifikasi cerita fiksi secara lisan dan tulis

##### PKN

3.1 Menidentifikasi sistem pemerintahan Indonesia beserta lembaga-lembaganya

4.2 Menyajikan hasil identifikasi sistem pemerintahan di Indonesia beserta lembaga-lembaganya

## 2. Konstruk

Tampilan pada media Child Box berbentuk sebuah kubus yang disetiap sisinya bisa digunakan sebagai media pengantar beberapa materi yang termuat pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 . Pada 3 sisi media Child Box ini memiliki 6 gambar runtut sesuai cerita fiksi yang dibaca, sisi selanjutnya digunakan untuk mencocokkan sebuah gambar pada kotak tersebut, dan bagian atas pada media tersebut dapat dibuka yang digunakan sebagai wadah dari beberapa bagian media yang terpisah.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

pengembangan ini penting dilakukan karena untuk memecahkan masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran pada Tema 8 Subtema 1 pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran. Permasalahan yang ada ialah tidak ada media yang digunakan sebagai penyampain materi, hal ini membuat siswa tidak memahami apa yang dijelaskan dan merasa bosan pada pembelajaran tersebut. Maka dari itulah perlu diberikan sebuah inovasi media pembelajaran yang baru dalam pelaksanaan prose pembelajaran di kelas berupa media yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi yang ada pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 memerlukan sebuah media pembelajaran yang secara langsung dapat mengikut sertakan siswa untuk penggunaanya agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Adapun

aspek yang akan dicapai dalam pengembangan media *Child Box* sebagai berikut:

1. Siswa dapat memahami konsep materi yang terkandung pada Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran mengenai Cerita fiksi, Gaya dan Gerak, Sistem pemerintahan dan lembaga-lembaganya dengan mudah.
2. Siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Membuat siswa lebih senang dan tertarik ketika mengikuti pelajaran Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1.
4. Melatih kemampuan siswa dalam hal berfikir.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut :

1. Siswa harus mengerti cara penggunaan media *Child Box*.
2. Siswa harus bisa membaca dengan jelas dan lantang di depan siswa lainnya.

Penelitian dan pengembangan media ini juga mempunyai batasan-batasan dalam implementasinya, yaitu :

1. Penelitian dan pengembangan media *Child Box* hanya dikhususkan pada materi cerita yang menggunakan ragam gambar dan terkait dengan materi gaya dan gerak.
2. Penelitian dan pengembangan media *Child Box* tidak sampai tahap implementasi, hanya dibuat untuk pembuatan produk akhir.



3. Penelitian Media Child Box dikhususkan di SDN Girimoyo 02 dan untuk Kelas 4 SD Tema 8 Pembelajaran 1 Subtema 1.

## **G. Definisi Operasional**

Supaya tidak terjadi penafsiran yang berbeda mengenai istilah yang digunakan, maka diperlukan suatu definisi terkait penelitian dan pengembangan media yang digunakan diantaranya sebagai berikut :

### **1. Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan sebuah proses pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema dengan relevansi pada kehidupan sehari-hari siswa.

### **2. Media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah Sebuah alat dalam bentuk konkret yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau makna dari materi tertentu pada kegiatan pembelajarannya

### **3. Media Child Box**

Media pembelajaran yang berbentuk kotak memiliki ragam gambar sebagai pengantar sebuah cerita dengan cara penggunaan menarik dan mendorong papan pada kota untuk menghasilkan gambar yang runtut sesuai cerita.